Сборник Советов мудреца

Вопросы и ответы о правилах пятой редакции Dungeons & Dragons появляются в Советах мудреца, ежемесячной веб-колонке на сайте D&D (dnd.wizards.com). В этом документе собраны и разобраны по темам большинство из них, первым делом указывая на источники официальных правил игры.
Если у вас есть вопрос, который вы хотели бы задать в Советах мудреца, пошлите его по электронной почте на sageadvice@wizards.com.

Источники правил

У пятой редакции D&D есть три официальные книги правил, которые были впервые опубликованы в 2014:
Книга игрока (сокращённо *КИ*)
Бестиарий (сокращённо *Б*)
Руководство Мастера (сокращённо *РМ*),

Бесплатные *Базовые правила* содержат выдержки из этих трёх книг. Их можно скачать по ссылке:
http://dnd.wizards.com/articles/features/basicrules
Игра в Лиге Приключенцев, программе организованной игры по D&D, также подчиняется правилам Книги игрока Лиги Приключенцев.

Эррата

В июне 2015 были выпущены поправки для первых двух изданий Книги игрока. Их можно скачать здесь:
http://dnd.wizards.com/articles/features/ph_errata
Поправки были включены в свежие издания книги, а также в *Базовые правила*. В исправленной версии книги есть следующий текст в нижней части страницы со сведениями об авторах:
Это издание включает поправки к первому изданию.

Официальные решения по правилам

Официальные решения о том, как интерпретировать неясные правила, даны в Советах мудреца. Общедоступные заявления команды авторов D&D или кого-либо ещё из Волшебников побережья, не являются официальными решениями; это советы. Единственное исключение: менеджер по правилам игры Джереми Кроуфорд (@JeremyECrawford) может принимать официальные решения по неясным моментам правил и обычно делает это в Советах мудреца.

Собранные ответы

Ответы Советов мудреца, которые относятся к текущему состоянию правил, собраны здесь. Другими словами, устаревшие ответы не включены в этот сборник.

Роль правил

Для чего вообще делать колонку вроде Советов мудреца, если Мастер просто может принять решение самостоятельно?
Правила - большая часть того, что делает D&D игрой, а не просто импровизированным рассказыванием историй. Правила предназначены для того, чтобы помочь организовать, и даже вдохновлять, ход кампании D&D. Правила - инструмент, и мы хотим, чтобы наши инструменты были максимально эффективными. Неважно, насколько хороши эти инструменты, им нужна группа игроков для их реализации и Мастер, чтобы направлять их использование.
Мастер является ключевым фактором. Много неожиданных вещей могут произойти в кампании D&D, и никакой свод правил не может предусмотреть их все. Если бы правила пытались сделать это, в игры было бы невозможно играть.

Альтернатива - сильно ограничить правилами то, что могут делать персонажи, что вступило бы в противоречие с открытостью возможностей D&D. Мы задумали текущую редакцию как фундамент правил, на которых мог основываться Мастер, и мы понимаем роль мастера как мост между тем, что покрывается правилами и тем, что не покрывается.

На типичной сессии D&D Мастер принимает много решений по интерпретации правил — некоторые едва примечательны, другие довольно заметны. Игроки также интерпретируют правила, и ход игры обеспечивается всеми её участниками. Тем не менее, бывают случаи, когда замысел разработчиков по поводу правила не ясен или когда одно правило, похоже, противоречит другому.

Справиться с такими ситуациями - дело Советов мудреца. Эта колонка не заменяет суждение Мастера. Так же, как и правила, колонка предназначена, чтобы дать Мастерам, а также игрокам, инструменты для настройки игры согласно их вкусам. Колонка должна также показать некоторые перспективы, которые помогут вам увидеть части игры в новом свете и помогут вам в тонкой настройке вашей игры в D&D.

Когда я отвечаю на вопросы по правилам, я часто подхожу к ним с от одной до трёх разных точек зрения.

RAW. Это означает “Буква правил”. Когда я останавливаюсь на интерпретации правил по RAW, я изучаю, что гласит текст с учётом контекста и не учитывая намерения разработчиков. Тексту приходится справляться со всем самому.

Каждый раз, когда я рассматриваю правило, я начинаю с этой точки зрения; для меня важно видеть то, что вы видите, а не то, что мы опубликовали или думали, что опубликовали.

RAI. Некоторым из вас особенно важно узнать, чего мы намеревались добиться этим правилом. В таких случаях используется RAI: “Дух правил”. Этот подход посвящён тому, что имели в виду разработчики, когда они что-то написали. В идеальном случае RAW и RAI полностью совпадают, но иногда напечатанному не удаётся передать намерения дизайнеров. Или, возможно, одной группе игроков удаётся, но другой нет.

Когда я пишу об интерпретации правила по RAI, я пускаю вас за кулисы и сообщаю, что конкретно имела в виду команда авторов D&D, когда мы писали определённое правило.

RAF. Вне зависимости от того, что написано, или что задумывали разработчики, D&D предназначено для получения удовольствия, и Мастер - тамада за каждым игровым столом. Лучшие Мастера создают игру на лету, чтобы принести побольше удовольствия от игры своим игрокам. Такие Мастера стремятся к RAF, “Фан правил”.

Мы ожидаем, что мастер отступит от правил в конкретной кампании или чтобы максимально осчастливить определённую группу игроков. Иногда в моих ответах будут советы о достижении интерпретации правила по RAF для вашей группы.

Я рекомендую здравую смесь RAW, RAI и RAF!

Будут эрраты для основных книг? Да. Мы изучали Твиттер, форумы, электронную почту и наш опыт игр, чтобы узнать, где надо поправить основные книги. Мы начали с исправлений Книги игрока, и продолжим в других книгах.

Не ожидайте найти какие-то драматические изменения правил в предстоящих эрратах. Мы сосредоточились на простых исправлениях: вырезаем лишнее, добавляем недостающие и разъясняем неясное.

Пятая редакция теперь принадлежит тысячам групп, играющих по ней. Было бы неуместно группе разработчиков использовать эрраты как способ переделать игру. Когда мы сталкиваемся с чем-то, что скорее является переделкой а не исправление, мы помещаем это в очередь

вещей для плейтеста и, возможно, издаём позже. Мы сообщим, если изменение правил будет уже близко!

Почему в эррате к Книге игрока изменяется X и не меняется Y? Эррата к первому изданию Книги игрока вызвала много вопросов. Почему мы изменили это? Почему мы не изменили то? Мы изменили определённые вещи, вроде Усиленного Воплощения, потому что они были слишком сильными?
Ответ на такие вопросы ясен: мы исправили ошибки в тексте. Эррата исправляет текст, который был неполным или содержал ошибки в изначальном издании книги. В новой редакции эрраты предназначены именно для исправления таких вещей. Игровые элементы, связанные с изменениями баланса и дизайна относятся к области плейтестов, статей Unearthed Arcana, нового дизайна и, возможно, переработанного издания на более поздних этапах существования этой редакции.
Мы часто играем, и мы регулярно просматриваем посты в Твиттере, обсуждения Reddit, форумы, результаты опросов, электронную почту и отчёты службы поддержки об игре. У вас есть опасения по поводу заклинания *заражение*? Мы знаем о них. Вы чувствуете, что Повелитель зверей недостаточно силён? Мы давно уже присматриваемся к этому подклассу. На самом деле у нас длинный список вещей в игре, за которыми мы следим и с которыми мы собираемся экспериментировать ещё месяцы и годы. Но эти эксперименты не связаны с эрратами. Исправления - вот для чего существуют эрраты. Если вы читаете её и думаете “Мы уже играли, используя Усиленное Воплощение так, как сказано в эррате”, тогда они работают именно так, как предназначено. Эрраты не для того, чтобы их заполняли новые сюрпризы от разработчиков. Они для того, чтобы исправить места, где мы забыли вам что-то сказать, где мы случайно сказали не то, или где часть из вас поняли наше намерение, а другие нет, потому что текст не был достаточно ясно написан.

Расовые особенности

Особенность Транс позволяет эльфу закончить длительный отдых за 4 часа? Подразумевалось, что нет. Особенность Транс действительно позволяет эльфу медитировать 4 часа и получить преимущества, которые человек получает после 8-ми часового сна, но она не предназначена для того, чтобы сократить длительный отдых эльфа. Длительный отдых - период расслабления продолжительностью не менее 8 часов. Он может включать в себя сон, чтение, общение, еду и другие спокойные занятия. Стоять на часах во время его тоже можно, но не больше 2-х часов; поддержание усиленной бдительности дольше не является чем-то спокойным. Короче говоря, длительный отдых и сон не являются одним и тем же; вы можете спать не во время длительного отдыха, и у вас может быть длительный отдых без сна.

> Вот что всё это значит для эльфа. Эльф может провести 4 часа в трансе во время длительного отдыха, и затем у него 4 дополнительных часа для лёгкой деятельности. Пока компаньоны эльфа дремлют, эльф может бодрствовать и заниматься множеством дел, включая создание прекрасной безделушки или сонета, чтение тома древних знаний, попытка вспомнить что-то, что произошло за века до этого и бдительное слежение за опасностью. Особенность Транса предназначена для того, чтобы подчеркнуть потустороннюю сущность эльфов, а не дать им преимущество на игре.

Несмотря на это, если вы Мастер и решите позволить Трансу сократить длительный отдых эльфу, вы не сломаете игру. Этим вы просто принимаете решение на уровне создания мира. Вы решаете, что эльфы, в

глобальном масштабе, готовы снова пойти в бой раньше, чем кто-либо ещё, что они исцеляются и восстанавливают магическую энергию быстрее, чем большинство гуманоидов. Такой выбор имел бы смысл в мире, в котором эльфы являются доминирующей расой, где они не только живут дольше других, но и восстанавливаются быстрее.

Классовые умения

Позволяет ли Всплеск действий воина дополнительное бонусное действие, вместе с дополнительным действием? Всплеск действий даёт дополнительное действие, но не дополнительное бонусное действие.

Боевой стиль Стрельба работает с рукопашным оружием, которое вы метаете? Нет, умение Стрельба затрагивает дальнобойное оружие. Рукопашное оружие, вроде кинжала или ручного топора, всё ещё является рукопашным оружием, когда вы совершаете им дальнобойную атаку.

Боевой стиль Дуэлянт предназначен для использования щита? Да. Персонаж, выбравший стиль Дуэлянт обычно держит одноручное оружие, а его вторая рука свободна, или в ней щит или магическая фокусировка.

Если монах использует посох или другое универсальное оружие двумя руками, оно всё ещё считается монашеским оружием? Да. Оружие монаха не должно обладать свойством "двуручное", но ничто не препятствует монаху держать такое оружие двумя руками. По сути, монашеское оружие считается таковым вне зависимости от того, как монах его использует.

Умение Боевые искусства делает монашеское оружие и безоружный удар фехтовальным оружием? Нет. Умение даёт преимущество, похожее на свойство оружия "фехтовальное", но само свойство не присуждает. Если бы было так, об этом было бы сказано.

Умение монаха Чистота тела даёт иммунитет к урону ядом, состоянию отравление или и тому и другому? Это умение даёт иммунитет и к тому и к другому. В результате монах с Чистотой тела может, например, без проблем вдохнуть ядовитое дыхание зелёного дракона.

Монах должен потратить какие-либо очки ци, чтобы использовать *малую иллюзию*, предоставленную умением Техника тени? Нет. Стоимость очков ци применяется только к другим заклинаниям этого умения.

Следопыт может двигаться между бросками атаки умения Вихревая атака? Нет. Вихревая атака необычна, это одна атака с несколькими бросками атаки. В большинстве других случаев при каждой атаке идёт один бросок атаки. Правило о перемещении между атаками (КИ, 190) позволяет вам перемещаться между атаками с оружием, но не между бросками атаки особых умений вроде Вихревой атаки.

Вор может использовать умение Быстрые руки, чтобы активировать магический предмет? Нет. Одно из преимуществ Быстрых рук - способность использовать действие Использование предмета бонусным действием, но использование магического предмета не подпадает под Использование предмета, как сказано в Руководстве мастера (с. 141). Напротив, использование немагического предмета, такого как комплект целителя, подпадает под действие Использование предмета.

Невероятное уклонение работает автоматически против каждой атаки, которой поражены плут или следопыт? Атак заклинанием тоже? Использование

Невероятного уклонения работает против только одной атаки, так как это тратит вашу реакцию, и только если вы видите нападавшего. Это работает против атак всех видов, включая атаки заклинаниями, но не помогает против заклинаний вроде *огненного шара* или других эффектов, которые наносят урон не броском атаки, а посредством спасброска.

Волна Дикой магии чародея заменяет эффект заклинания, которое её вызвало, или действуют оба эффекта? Действуют эффекты и заклинания и Волны Дикой магии.

Умение колдуна Пробуждённый разум позволяет двухстороннее телепатическое общение? Умение обеспечивает одностороннее общение. Колдун может использовать умение, чтобы говорить телепатически с каким-нибудь существом, но оно не даёт этому существу способность ответить телепатически. Напротив, способность к телепатии, которая есть у некоторых монстров (ММ, 9) действительно позволяет двухстороннее общение.

Умение волшебника Мощный заговор относится к заговорам с броском атаки, или только к заговорам со спасбросками? Мощный заговор затрагивает только заговоры, которые требуют спасброска, такие как *брызги кислоты* и *ядовитые брызги*.

Магическую защиту оградителя можно восстановить только когда у защиты 0 хитов? Защита восстанавливает хиты каждый раз, когда оградитель читает заклинание школы ограждения 1-го уровня или выше, не только когда у защиты 0 хитов.

Чтение *сигнала тревоги* как ритуал восстанавливает Магическую защиту? Любое заклинание школы ограждения 1-го уровня или выше, которое прочитал оградитель, может восстановить хиты его или её Магической защите. Как и при исцелении, защита не может восстановить больше хитов, чем её максимум хитов: удвоенный уровень волшебника + его модификатор Интеллекта.

Как Магическая защита взаимодействует со временными хитами и сопротивлением урону, которые могли бы быть у оградителя? Магическая защита не является продолжением волшебника, который создает её. Это магический эффект со своими собственными хитами. Любые временные хиты, иммунитеты или сопротивления, которые есть у волшебника, не относятся к защите.
Сначала урон получает защита. Любой оставшийся урон нанесён волшебнику и проходит следующие элементы игры по порядку: (1) любой соответствующий иммунитет к урону, (2) любое соответствующее сопротивление урону, (3) любые временные хиты и (4) реальные хиты.

Черты

Эксперт в арбалетах

Второе преимущество Эксперта в арбалетах намеренно помогает при дальнобойных атаках заклинаниями? Да, намеренно. Когда вы совершаете дальнобойную атаку во врага, находящегося в 5-и футах от вас, обычно у вас есть помеха (КИ, 195). Второе преимущество Эксперта в арбалетах убирает помеху, вне зависимости от того, используете ли вы в атаке арбалет или нет.
Разрабатывая узкоспециализированную черту, мы добавляем, по крайней мере, один элемент, который может принести пользу персонажу более широко — немного мастерства, которое ваш персонаж приносит из одной ситуации в другую. Второе преимущество Эксперта в арбалетах является именно таким элементом, как и

первое преимущество Мастера большого оружия. Этот элемент в Эксперте в арбалетах показывает, что часть экспертного знания персонажа с одним видом предметов — арбалетов, в данном случае — переходит к другим вещам.

Первое и третье преимущество Эксперта в арбалетах превращает ручной арбалет в полуавтоматическое оружие? Краткий ответ - нет.
Первое преимущество умения позволяет вам игнорировать свойство "перезарядка" (КИ, 147) ручного арбалета, если вы владеете этим оружием. В результате вы можете выстрелить из него несколько раз, если у вас есть умения вроде Дополнительной атаки. Однако, вы всё ещё ограничены тем, что у оружия есть свойство "боеприпас" (КИ, 146), которое требует, чтобы у вас был болт, чтобы выстрелить из ручного арбалета, и ручной арбалет сам себя не зарядит (если он не магический или не особое изобретение гномов). Вы должны заряжать каждый болт, и для этого нужна свободная рука.
Чтобы лучше понять этот момент, взгляните на следующее предложение в определении свойства "боеприпас": “Вынимается боеприпас из колчана или другого контейнера частью атаки”. Предложение говорит нам две важные вещи. Во-первых, вы, как предполагается, достаёте — то есть, извлекаете своей рукой — боеприпасы из контейнера. Во-вторых, достать боеприпасы является частью атаки и поэтому не требует своего действия и не расходует ваше бесплатное взаимодействие с объектом в ваш ход.
Что всё это значит для ручного арбалета? Это означает, что с умением вроде Дополнительной атаки Эксперт в арбалетах позволяет выстрелить из ручного арбалета несколько раз, при условии, что у вас достаточно боеприпасов, и у вас свободна одна рука, чтобы заряжать его перед каждым выстрелом.

Эксперт в арбалетах позволяет вам выстрелить из ручного арбалета и затем снова выстрелить бонусным действием? Да! Взгляните на третье преимущество черты. Там сказано, что вы можете атаковать ручным арбалетом бонусным действием, когда вы используете действие Атаки чтобы атаковать одноручным оружием. Ручной арбалет - одноручное оружие, таким образом, его действительно можно использовать для обеих атак, если у вас есть свободная рука чтобы перезарядить ручной арбалет между двумя выстрелами.

Везунчик

Как черта Везунчик взаимодействует с преимуществом и помехой? Черта Везунчик позволяет вам потратить единицу удачи; бросить дополнительный к20 для броска атаки, проверки характеристики или спасброска; и затем выбрать, какой из бросков использовать. Это верно вне зависимости от того, как много к20 кидается. Например, если у вас помеха при вашем броске атаки, вы можете потратить единицу удачи, кинуть третий к20 и затем решить, который из этих трёх бросков использовать. У вас всё ещё есть помеха, так как в черте не сказано, что вы избавляетесь от неё, но вы действительно можете выбрать кость.
Умение Везунчик - яркий пример исключения из общего правила. Общее правило, которое я имею в виду, является тем, которое говорит нам, как работают преимущество и помеха (КИ, 173). Умение Везунчик - частное правило, и мы знаем, что частное правило имеет приоритет над общим, если они противоречат друг другу (КИ, 7).

Посвящённый в магию

Если вы заклинатель, можете ли вы выбрать свой класс, когда получаете черту Посвящённый в магию? Да, в ней не сказано, что вы не можете. Например,

если вы волшебник и получаете черту Посвящённый в магию, вы можете выбрать волшебника и таким образом изучить еще два заговора волшебника и ещё одно заклинание волшебника 1-го уровня.

Если у вас есть ячейки заклинаний, вы можете использовать их, чтобы наложить заклинание 1-го уровня, которое вы изучаете с чертой Посвящённый в магию? Да, но только если класс, который вы выбираете для черты, является одним из ваших классов. Например, если вы выбираете чародея, и вы - чародей, умение Использование заклинаний этого класса говорит, что вы можете использовать свои ячейки заклинаний, чтобы накладывать заклинания чародея, которые вы знаете, таким образом, вы можете использовать свои ячейки заклинаний, чтобы наложить заклинание чародея 1-го уровня, которое вы выучили от Посвящённого в магию. Точно так же, если вы - волшебник и выбрали этот класс для черты, вы изучаете заклинание волшебника 1-го уровня, которое вы могли добавить в свою книгу заклинаний и впоследствии подготовить.
Короче говоря, вы должны следовать обычным правилам использования заклинаний своего персонажа, которые определяют, можете ли вы расходовать ячейки заклинаний на заклинание 1-го уровня, которое вы выучили от Посвящённого в магию.

Мастер древкового оружия

Я могу добавить свой модификатор Силы к урону бонусной атаки, которую мне даёт Мастер древкового оружия? Да! Если у вас есть эта черта, и вы используете действие Атаки, чтобы атаковать глефой, алебардой или боевым посохом, вы можете также ударить противоположным концом оружия бонусным действием. Для этой бонусной атаки вы добавляете свой модификатор характеристики к броску атаки, как вы делаете каждый раз, когда атакуете этим оружием, и если вы попадаете, то добавляете тот же самый модификатор характеристики к броску урона, как обычно для бросков урона оружия (КИ, 196).
Частное правило, такое, как правило сражения с двумя оружиями (КИ, 195), может нарушить общее правило, если в нём говорится не добавлять модификатор характеристики к урону. В Мастере древкового оружия такого не сказано.

Страж

Атака, предоставленная третьим преимуществом черты Страж, происходит до или после вызывающей её атаки? Бонусная атака происходит после вызывающей её атаки. Вот почему: в черте не указано, когда происходит бонусная атака, и когда у реакции не указано определённое время, реакция происходит после завершения события, вызвавшего её (РМ, 252). А провоцированная атака, напротив, происходит до того, как закончится действие, вызвавшее её — то есть, прямо перед тем, как цель окажется за пределами вашей досягаемости (КИ, 195).

Проверки характеристик

Броски атаки и спасброски - в сущности, особые проверки характеристик? Нет. Легко принять три вида бросков за три стороны одного явления, потому что каждый из них включает бросок к20, добавление любых модификаторов и сравнение общего количества со Сложностью, и ко всем им можно применить преимущество и помеху. Короче говоря, у них одна процедура определения успеха или провала.
Несмотря на эту общую процедуру, три вида бросков являются разными видами. Если что-то в игре, вроде заклинания *указание*, затрагивает один из них, другие два не затронуты, если в правилах об этом специально не сказано. Следующие

несколько вопросов снова касаются этого места правил.

Если вы накладываете заклинание *сглаз* и выбираете Силу в качестве затронутой характеристики, получает ли цель также помеху на броски атаки и спасброски, использующие Силу? Нет, в описании заклинания *сглаз* сказано, что оно затрагивает проверки характеристики, которые используются выбранной характеристикой. В описании ничто не говорится о воздействии на броски атаки и спасброски. Это означает, например, что если вы выбираете Телосложение, цель заклинания не получает помеху, пытаясь поддержать концентрацию на заклинании, так как концентрация требует спасброска Телосложения, а не проверку Телосложения.
Вам любопытно, для чего было задумано заклинание? Заклинание задумывалось как классическое проклятие из народных преданий, полезное и в бою и вне его. В бою заклинание обеспечивает некоторый дополнительный урон некротической энергией. Вне боя вы можете, например, помешать хитрому дипломату, прочитав заклинание и наложив помеху на его или её проверки Харизмы.

Умение барда Мастер на все руки применяется к броскам атаки и спасброскам, которые не используют бонус мастерства барда? Нет. Умение затрагивает только проверки характеристик. Не забывайте, что броски инициативы являются проверками Ловкости, таким образом, Мастер на все руки может помочь при проверке инициативы барда, если бард уже не добавил к ней свой бонус мастерства.

Когда вы бросаете проверку Силы (Атлетика) для захвата или толкания кого-то, это считается броском атаки? Снова ответ - нет. Эта проверка является проверкой характеристики, таким образом, игровые эффекты, привязанные к броскам атаки, не относятся к ней. Возвращаясь к заданному ранее вопросу, заклинание *сглаз* можно использовать для того, чтобы уменьшить эффективность борца. И если цель борца находится под эффектом действия Уклонение, это действие не запрещает захват, так как Уклонение не помогает против проверки характеристик.

Приключения

Межпространство вроде демипланов или пространства, созданного *трюком с верёвкой*, считается находящимся на другом плане существования? Межпространственные (или межпланарные) места находятся вне других планов. Поэтому, если вы находитесь на Материальном Плане а ваш противник находится в межпространстве, считается, что вы не находитесь на одном плане существования.

Можно привести пример того, что может уменьшить степень истощения? Заклинание *высшее восстановления* может уменьшить степень истощения.

Сражение

Вы можете отложить свой ход и совершить его позднее в этом раунде? Нет. Когда наступает ваш ход, вы либо делаете что-то, либо не делаете. Если вы не хотите ничего делать, обдумайте не стоит ли совершить действие Уклонения, чтобы у вас, по крайней мере, была некоторая дополнительная защита. Если вы хотите подождать, чтобы действовать в ответ на что-то, выберите действие Подготовка, которое позволяет вам совершить часть своего хода позже.
По ряду причин мы не включали выбор отложить ход:
Ваш ход включает несколько решений, в том числе куда передвинуться и какое

действие совершить. Если вы можете отложить свой ход, ваше принятие решений замедлится, так как вам придётся прикидывать, хотели ли вы походить сейчас. Умножьте это на количество персонажей и чудовищ в бою, и вы увидите множество потенциальных заминок. Способность отложить свой ход может сделать инициативу бессмысленной, поскольку персонажи и чудовища будут метаться туда-сюда по порядку инициативы. Если участники сражения могут изменить своё место в порядке инициативы по желанию, зачем тогда инициатива вообще нужна? Вдобавок ко всему, изменение инициативы легко может стать нежелательной тяжелой работой, особенно для Мастера, которому, возможно, придется изменять порядок инициативы во время боя много раз.

Способность отложить свой ход вносит хаос в продолжительность заклинаний и других эффектов, особенно тех, что длятся до вашего следующего хода. Просто изменяя то, когда наступит ваш ход, вы можете изменить длительность определённых заклинаний. Способ принять меры против такого злоупотребления состоял бы в том, чтобы создать ряд дополнительных правил, которые ограничат вашу способность изменить продолжительность этих эффектов. В результате игра стала бы сложнее, а с большей сложностью приходит опасность более медленной игры.

Двумя нашими целями для боя были: ускорить его, и чтобы инициатива имела значение. Мы не хотели начинать каждый бой, кидая инициативу и затем нарушать порядок ходов выбором отложить свой ход. Кроме того, мы чувствовали, что игры с инициативой не должны быть тем, на чём надо фокусироваться в сражении. Вместо этого, в фокусе должны быть драматические действия участников сражения, с ходами, которые должны происходить как можно быстрее. Плюс, чем быстрее закончится ваш ход, тем раньше начнётся ваш следующий ход.

Бонусное действие может использовать в качестве действия или наоборот? Например, бард может использовать бонусное действие, чтобы предоставить вдохновение барда и действие, чтобы прочитать *лечащее слово*? Нет. Действия и бонусные действия не взаимозаменяемы. В примере бард за ход может использовать вдохновение барда или *лечащее слово*, но не и то и другое одновременно.

Если вы используете действие Помощь чтобы отвлечь противника, вы должны остаться в пределах 5 футов от него для того, чтобы действие сработало? Нет, вы можете совершить действие и потом отойди. Ваш союзник получает преимущество от самого действия, а не от того, что вы стоите рядом с врагом.

Вы можете использовать действие Подготовка, чтобы на ход кого-нибудь другого использовать действие Рывок и затем объединить с ним черту Налётчик? Нет, так как вы не можете совершать бонусные действия не в свой ход.

Что значит “рукопашная атака оружием”: рукопашная атака, использующая оружие или атака, использующая рукопашное оружие? Это означает рукопашную атаку с использованием оружия. Точно так же “атака дальнобойным оружием” означает дальнобойную атаку с использованием оружия. Некоторые атаки считаются рукопашными или дальнобойными атаками оружием, даже если не используется оружие, что указано в описании этих атак. Например, безоружный удар считается рукопашной атакой оружием, даже при том что тело нападавшего не считается оружием.

Немного терминологического занудства: мы написали бы “атака с рукопашным оружием”, если бы имели в виду атаку,

использующую рукопашное оружие.

Как оружие с досягаемостью работает при провоцированных атаках? Провоцированную атаку обычно вызывает то, что существо, которое вы видите, покидает вашу досягаемость (КИ, 195). Если вы хотите совершить провоцированную атаку с оружием со свойством досягаемости, вроде глефы или алебарды, вы можете сделать это, когда существо покидает досягаемость, которой вы обладаете с этим оружием. Например, если вы вооружены алебардой, существо, которое находится рядом с вами может покинуть расстояние в 5 футов от вас, не вызывая провоцированной атаки. Если это существо пытается переместиться ещё на 5 футов — вне вашей 10-футовой досягаемости — тогда оно вызывает провоцированную атаку.

Когда вы используете сражение с двумя оружиями, вы можете в свой ход достать и метнуть два оружия? Вы можете метнуть два оружия со сражением с двумя оружиями (КИ, 195), но это правило не дает вам способность свободно достать два оружия. На ваш ход вы можете свободно взаимодействовать с одним предметом, или во время движения или во время действия (КИ, 190). Одно из наиболее распространённых взаимодействий с предметом - достать или убрать оружие. Взаимодействие со вторым предметом в тот же самый ход требует действия. Вам нужно умение вроде черты Двойное оружие, чтобы свободно достать или убрать второе оружие.

Может ли правило захвата из Книги игрока использовать безрукое существо? Правило захвата (КИ, 195) было написано для существ с по крайней мере одной рукой, но Мастер может легко приспособить правило к безрукому существу, которое может схватить противника пастью или придатком вроде щупальца. Волк, например, вероятно мог бы попытаться схватить существо при укусе, и животное не сможет использовать свою атаку укусом, пока оно удерживает существо.
Следует иметь в виду, что правило захвата из Книги игрока требует действия Атаки, таким образом, существо должно совершить это действие — а не Мультиатаку или другое действие из своего блока статистики — когда оно использует это правило. Чудовища вроде верёвочника, у которого есть специальная атака захвата, не следуют этому правилу, используя свою специальную атаку.

Использование заклинаний

Атаки заклинанием

Атаки заклинанием могут совершать критические попадания? Атака заклинанием определённо может совершить критическое попадание. Правило о критических попаданиях относится ко всем броскам атаки.

Можно ли заклинание с броском атаки использовать как атаку в действии Атаки или как часть умения Дополнительная атака? Краткий ответ - нет.
Как сказано в Книге игрока, в ваш ход в бою вы в дополнение к перемещению можете совершить одно действие. Вы выбираете своё действие из вариантов, доступных всем — вроде Атаки, Накладывания заклинания и Рывка — или из числа специальных действий, полученных вами от класса, черты или другого источника.
Если вы хотите в свой ход наложить заклинание, вы совершаете действие Накладывание заклинания. Это значит, что вы не совершаете действие Атака или какое-нибудь другое. Верно, что многие заклинания, вроде *огненного снаряда* и *луча холода*, включают проведение атаки, но вы не можете проводить такие атаки, не

наложив предварительно требуемое заклинание. Другими словами, просто потому, что что-то включает атаку, не значит, что используется действие Атака. Поэтому умение Дополнительная атака (которое есть у нескольких классов, включая воина и паладина) не позволяет вам накладывать дополнительные атакующие заклинания. Это умение использует именно действие Атаки, а не Накладывания заклинания или какое-либо другое действие.
Таким образом, чтобы произвести атаку заклинанием, вам нужно сначала наложить заклинание или использовать умение, создающее эффект заклинания. Игровые умения вроде Дополнительной атаки, которые позволяют вам провести атаку, не позволяют вам накладывать заклинания, если не сказано, что они это позволяют.

Вы можете использовать рукопашную атаку заклинанием, чтобы провести провоцированную атаку? Вы не можете, если для атаки заклинанием вам надо наложить его. Когда существо вызывает провоцированную атаку от вас, вы можете реакцией провести по нему рукопашную атаку. Провоцированная атака не наделяет способностью внезапно наложить заклинание вроде *электрошока*.
У каждого заклинания есть время накладывания. Игровые умения, вроде провоцированной атаки, не позволяют вам обходить время накладывания, если в умении не сказано иначе. Черта Боевой заклинатель, например, позволяет вам обойти время накладывания и наложить заклинание вместо провоцированной атаки.
Некоторые чудовища могут проводить провоцированные атаки рукопашными атаками заклинанием. Вот каким образом: у определённых чудовищ — включая баньши, лича и спектра — есть рукопашные атаки заклинанием, для которых не требуется собственно заклинание. Например, действие Разлагающего касания баньши - рукопашная атака заклинанием, но никакое заклинание не накладывается, чтобы его совершить. Поэтому баньши может проводить провоцированные атаки Разлагающим касанием.

Уровень заклинания

Каков уровень заклинания, если вы используете его не из ячейки заклинаний? Такое заклинание читается с наименьшим возможным уровнем, который указан сразу после названия в описания заклинания. Если у вас нет особого умения, в котором сказано иное, единственный способ увеличить уровень заклинания состоит в том, чтобы потратить ячейку заклинаний высокого уровня, когда вы его активируете.
Вот несколько примеров:
Умение колдуна Цепи Карцери позволяет ему накладывать *удержание чудовища,* не тратя ячейки заклинаний. У*держание чудовища* поэтому считается наложенным на 5-м уровне, который является наименьшим возможным уровнем для этого заклинания.
Умение колдуна Вор пяти судеб позволяет ему использовать заклинание *порча*, потратив ячейку заклинаний, что означает, что заклинание будет 1-го уровня или выше, в зависимости от того, ячейку какого уровня колдун использует, читая это заклинание.
Умение монаха Адепт стихий позволяет монаху тратить очки ци вместо ячеек заклинаний, чтобы увеличить уровень заклинания.
Это правило верно и для персонажей, и для чудовищ, и это из-за него чудовища с врождённой способностью к накладыванию заклинаний в Бестиарии должны накладывать врождённые заклинания с наименьшим возможным уровнем.

Заговоры

Если у персонажа есть уровни больше чем в одном классе, заговоры персонажа используют уровень персонажа или

уровень класса, использующего заклинания? Заговоры используют уровень персонажа. Например, варвар 2 / жрец 3 читает *священное пламя* как персонаж 5-го уровня.

Время накладывания

Есть ли ограничение на количество заклинаний, которое вы можете читать за свой ход? Нет никакого правила, в котором говорится, что вы можете прочесть только X заклинаний в ваш ход, но есть некоторые практические ограничения. Главный ограничивающий фактор - ваше действие. Большинство заклинаний требуют действия, чтобы их наложить, и если вы не используете умения вроде воинского Всплеска действий, на ваш ход у вас всего одно действие.
Если вы читаете заклинание вроде *лечащего слова*, бонусным действием, вы можете наложить другое заклинание действием, но это другое заклинание должно быть заговором. Следует иметь в виду, что это специфическое ограничение для заклинаний, использующих бонусное действие. Например, если вы накладываете второе заклинание используя Всплеск действий, вы не ограничены накладыванием исключительно заговора.

Вы можете в свой ход также наложить заклинание реакцией? Конечно, можете! Вот простой способ, как это может произойти: волшебник Корнелиус в свой ход накладывает *огненный шар* и его враг накладывает на него *контрзаклинание*. У Корнелиуса есть подготовленное *контрзаклинание*, таким образом, он использует свою реакцию, чтобы наложить его и сбить вражеское *контрзаклинание*, прежде чем оно остановит *огненный шар*.

Компоненты

Заклинание расходует свои материальные компоненты? Заклинание не расходует свои материальные компоненты, если в его описании не сказано, что оно делает это. Например, жемчужина, которая требуется для заклинания *опознание*, не расходуется, тогда как бриллиант, который нужен для *оживления*, израсходован, когда вы наложите заклинание.

Если материальные компоненты заклинания расходуются, можно ли всё ещё использовать магическую фокусировку вместо расходуемого компонента? Нет. Магическую фокусировку можно использовать вместо материального компонента, только если у этого компонента в описании заклинания не указана стоимость, и если этот компонент не расходуется.

Как именно надо взаимодействовать с магической фокусировкой, чтобы использовать её? Её использование включает соматический компонент? Если у заклинания есть материальный компонент, вам нужно держать его в руке, когда вы накладываете заклинание (КИ, 203). Это же правило применяется, если вы используете магическую фокусировку вместо материального компонента.
Если у заклинания есть соматический компонент, вы можете использовать руку, которая используется для выполнения соматического компонента, чтобы также использовать материальный компонент. Например, волшебник, использующий сферу в качестве магической фокусировки, может держать боевой посох в одной руке и сферу в другой, и он может наложить *молнию*, используя сферу в качестве материального компонента заклинания, и руку, которой держит сферу для выполнения соматического компонента заклинания.
Другой пример: священный символ жрицы изображён на её щите. Ей нравится идти в рукопашный бой с булавой в одной руке и щитом в другой. Она использует

священный символ в качестве своей магической фокусировки, таким образом, щит должен быть у неё в руке, когда она накладывает жреческое заклинание, у которого есть материальный компонент. Если у заклинания, такого как *подмога*, также есть соматический компонент, она может выполнить его рукой, которой она держит щит и продолжать держать булаву другой рукой.
Если та же жрица накладывает *лечение ран*, она должна убрать булаву или щит, потому что у этого заклинания нет материального компонента, но есть соматический. Ей понадобится свободная рука, чтобы совершить жесты заклинания. Если бы у неё была черта Боевой заклинатель, она могла бы игнорировать это ограничение.

Длительность

Если вы концентрируетесь на заклинании, вы должны поддержать линию обзора с целью или эффектом заклинания? Вам не нужно быть в линии обзора или в диапазоне, чтобы поддерживать концентрацию на заклинании, если в описании заклинания или другого игрового умения не сказано иначе.

Если у меня 10 временных хитов, и я получаю 30 урона, концентрируясь на заклинании, какова Сл спасброска Телосложения, чтобы удержать концентрацию? В этом случае Сл равняется 15. Когда временные хиты поглощают урон за вас, вы всё ещё получаете урон, просто не по вашим реальным хитам.
Напротив, умение вроде Магической защиты волшебника может получить урон за вас, потенциально избавив от необходимости делать спасбросок Телосложения или, по крайней мере, понижать Сл этого спасброска.

Заклинатель может развеять заклинание после того, как наложил его? Обычно вы не можете развеять наложенное вами заклинание, если только не (а) в его описании сказано, что вы можете это сделать, или (б) оно требует концентрации, и вы решаете закончить свою концентрацию на нём. Иначе магия заклинания остаётся в окружающей среде, и если вы хотите прекратить его, вы должны наложить на него *рассеивание магии*.

Определённые заклинания

Когда вы накладываете заклинание *призыв лесных обитателей*, заклинатель или Мастер выбирают существ, которые призываются? Многие заклинания в игре позволяют вам призывать существ. *Призыв животных*, *призыв небожителя*, *призыв малых элементалей* и *призыв лесных обитателей* - вот несколько примеров. Некоторые заклинания этого типа определяют, что заклинатель выбирает призванное существо. Например, *поиск фамилиара* предоставляет заклинателю список животных, из которых можно выбрать.
Другие заклинания этого типа позволяют заклинателю выбрать из нескольких широких вариантов. Например, *призыв малых элементалей* предлагает четыре варианта. Вот первые два:

Один элементаль с показателем опасности 2 или ниже
Два элементаля с показателем опасности 1 или ниже

Замысел вариантов состоит в том, что заклинатель выбирает один из них, и затем Мастер решает, какие существа, соответствующие выбору, появятся. Например, если вы выбираете второй вариант, Мастер выбирает два элементаля с показателем опасности 1 или ниже. Разумеется, заклинатель может высказать свои пожелания по поводу появляющихся существ, но решение остаётся за Мастером.

Мастер зачастую будет выбирать существ, появление которых уместно в данной кампании и может создать интересную сцену.

Можно ли наложить *тьму,* используя ячейку заклинаний высокого уровня, чтобы рассеять заклинание 3-го уровня или выше, которое создаёт свет? Нет. Заклинание *тьма* может рассеять только создающее свет заклинание 2-го уровня или ниже, неважно какого уровня ячейка заклинаний используется для *тьмы*. Точно так же заклинание *дневной свет* может рассеять только создающее тьму заклинание 3-го уровня или ниже, независимо от того, какого круга используется ячейка заклинаний.

Может ли *рассеивание магии* развеять *сферу неуязвимости*? Да, *рассеивание магии* может рассеять барьер, созданный *сферой неуязвимости*, но не подействует ни на что из того, что находится внутри барьера.

Если я - жрец/друид с умением Поборник жизни, затрагивает ли это умение заклинание *чудо-ягоды*? Да. Умение Поборник жизни позволяет каждой ягоде восстановить 4 хита вместо 1, предположив, что вы накладываете *чудо-ягоды* из ячейки заклинаний 1-го уровня.

Можно ли концентрироваться на заклинании, когда я преобразован *превращением*? Вы не можете накладывать заклинания, пока преобразованы *превращением*, но ничто в заклинании не мешает вам концентрироваться на заклинании, которое вы наложили до превращения.

Если я наложил *дубинку* на свой боевой посох и у меня есть черта Мастер древкового оружия, бонусная атака наносит d4 или d8 урона? Бонусная атака наносит d4 урона. Эта атака работает от черты, а не от используемого оружия.

Чудовища

У некоторых чудовищ есть сопротивление или иммунитет к урону немагического оружия. Как это затронуто изменением невооружённого удара в эррате к КИ? Изменение невооружённого удара связано с исправлением *Бестиария*. Там сказано, что невооружённый удар не является оружием, но персонаж может проводить им рукопашные атаки. Эти удары не предназначены для обхода сопротивления или иммунитета существа от дробящего урона немагического оружия. Вот простая фиксация, которую можно использовать, пока не выпущена эррата *Бестиария*: каждый раз, когда блок статистики относится к сопротивлению или иммунитету от дробящего урона немагического оружия, читайте последнюю часть как “немагических атак”.

Природный доспех считается лёгким? Нет. Природный доспех не вписывается в категории лёгкого, среднего и тяжёлого доспеха, и когда он у вас есть, вы не считаетесь носящим доспех.

Природный доспех ограничивает бонус Ловкости существа с ним? Природный доспех не ограничивает бонус Ловкости существа с ним.

Магические предметы

Что верно в Руководстве Мастера, правило для свитков или правило для свитков заклинаний? Верно и то, и другое. Правило для свитков (с. 140) является общим правилом для свитков, включая *свиток защиты*, и оно позволяет вам попытаться наложить заклинание, если вы грамотны. Правило для *свитков заклинания* является частным для этого типа свитков и вводит дополнительное требование: заклинание на свитке должно

быть в списке заклинаний вашего класса, чтобы вы могли прочесть свиток. Свиток заклинания можно назвать по-разному: *свиток заклинания*, *свиток X* (где *X* - название заклинания), или *свиток заклинания X* (где *X* опять же название заклинания). Неважно, как свиток назван, он всегда следует одним и тем же правилам. Чтобы вы соответствовали требованиям *свитка заклинания*, заклинание на свитке должно быть в любом списке заклинаний, используемом вашим классом. Вот два примера. Если вы жрец, заклинание должно быть в списке заклинаний жреца, и если вы воин с архетипом Мистического рыцаря, заклинание должен быть в списке заклинаний волшебника, потому что этот список заклинаний используется вашим классом.

Бонусы к КД от *кольца защиты* и *наручей защиты* складываются? Да. В целом, бонусы складываются, если они не от того же самого заклинания (см. “Объединение магических эффектов” в Руководстве Игрока, с. 205). Вы также не можете получить преимущества более чем от одного *кольца защиты*, например, так как вы не можете настроиться более чем на одну копию одного и того же предмета.